EVALUARE NAŢIONALĂ
LA FINALUL CLASEI a VI-a
2014

Model de test
Limbă şi comunicare - Limba engleză

Judeţul/sectorul ....

Localitatea ....

Şcoala ....

Numele şi prenumele elevului/elevei ……...

....

Clasa a VI-a ....

Băiat ☐ **Fată** ☐

Cod şcoală ....

„Influenţa internetului şi a jocurilor video asupra copiilor” este tema de discuţie programată pentru următoarea activitate. Este o temă care te interesează în mod deosebit şi vrei ca intervenţia ta să fie una serioasă. Şi atunci, cauţi informaţii care să te ajute în pregătirea temei.

La final, alegi să foloseşti ca sursă de documentare două texte de mai jos: TEXTUL A şi TEXTUL B.

Citeşte textele A şi B şi apoi răspunde cerinţelor propuse.

Cerinţele de la I la VI urmăresc ce şi cât ai înţeles din textele citite, iar cele de la VII la X urmăresc felul în care foloseşti aceeaşi informaţie în scop propriu (acela de a realiza o temă).

SUCCES!

TEXTUL A

Era odată o carte: „Prietenul meu, calculatorul”. Aveţi grijă ca acesta să nu fie şi SINGURUL vostru prieten. Dar despre ce este vorba? Ah, da. Dependenţa de calculator (uneori numită şi dependenţa de internet). […] Faceţi un test, iar o simplă căutare pe Google folosind termenii „computer addiction” va indica aproximativ 885.000 de rezultate, iar pentru „dependenţa de calculator” - peste 150.000 de rezultate. Tot mai credeţi că este o glumă?

Se pare că problema este una serioasă, fiindcă dependenţa de calculator afectează destul de multe persoane, în special din rândul tinerilor. Şi unii dintre noi ar putea fi bănuiţi de aceeaşi problemă, iar acesta este unul din motivele pentru care eu, cel puţin o dată pe an, plec departe de tot ce înseamnă internet sau calculator. N-am să neg că primul lucru pe care-l fac, atunci când mă întorc, este să-mi verific mailul, însă după 10-15 zile nu mi se pare un exces. […]

Un alt indiciu al dependenţei ar fi imposibilitatea de a renunţa la calculator […]. Să nu recunoşti, să-ţi „acoperi urmele”, să legi orice activitate invariabil de calculator poate reprezenta un simptom. Să dormi în camera în care se află calculatorul, să mănânci la calculator, să nu ai decât prieteni „online”. Calculatorul devine obiectul central al existenţei, iar scopul în viaţă se reduce la sunetul tastelor şi clicul de mouse. Logic, nicio persoană dependentă de calculator nu va recunoaşte vreodată că are o problemă.

Personal, cred că ar fi indicat ca fiecare dintre noi să avem o listă a priorităţilor cu ce avem de făcut atunci când ne aşezăm în faţa calculatorului. Altfel, cu siguranţă vom găsi ceva… apoi altceva… şi încă ceva. O persoană dependentă de calculator va sări cu uşurinţă peste o masă sau peste orele de odihnă.

Atenţie! În această categorie nu sunt incluse persoanele care folosesc calculatorul în interese de serviciu sau pentru şcoală. Cine are o lucrare (sau un proiect important), cu un termen limită ce se apropie rapid, poate fi nevoit să petreacă câteva zile/nopţi în faţa calculatorului. Situaţia este de înţeles. […]

Eu am descoperit internetul când eram deja major. Astăzi, cei mai mulţi au acces la internet încă din clasele primare. Uneori şi mai repede. În principiu, ar trebui să fie un lucru bun, fiindcă internetul reprezintă cea mai mare sursă de informare, însă pentru un copil de 10-14 ani poate fi uneori prea mult. Internet la şcoală, internet acasă, internet în mall şi internet-café. Prea multă lume pierde timpul pe internet, fără niciun scop precis… […]

Deşi internetul ar trebui să aibă un rol educativ în viaţa copiilor, el este folosit mai degrabă ca o sursă de distracţie. Aceasta este şi concluzia la care s-a ajuns în urma unui alt studiu: **„**Copiii şi Internetul” […]. Studiul relevă faptul că 63,5% dintre copiii sub 14 ani accesează zilnic calculatorul, iar aproximativ 59% dintre ei intră în fiecare zi pe internet nesupravegheaţi de niciun adult.

(http://www.stefamedia.ro/dependenta-de-calculator-copiii-si-internetul)

TEXT B

Computer games are great! They're better than TV. On TV you can watch a space ship, but in a computer game you can fly a space ship!

When children play with computers, they learn to understand them. Computers are going to be very important in the future. So children should play with them and learn about them.

The Internet is very useful. There is more information on the Internet than in the world's biggest library.

I've got friends all over the world. We don't see each other, but I know them all well because we send e-mails to each other. My computer is my door to the world.
On the other hand, computers are bad for your health. In the past, children ran around and played sports. Now they just sit at home. A lot of children spend too much time with computers. They start playing and then they can't stop. They don't talk to anyone, they just sit and look at the computer for hours and hours.

A lot of computer games are very bad. […] These games are worse than TV. On TV you *see* bad things, but in computer games you *do* bad things. It can't be good for you.

I don't think children learn much from computers. They can't learn about life from a computer. And they can't do their homework if they play computer games all the time.

(D'Arcy Adrian-Vallance, ***Computers at home***)

I. În tabelul de mai jos, bifează căsuţa potrivită pentru a arăta cărui text îi corespunde fiecare dintre afirmaţiile din stânga.

	A	B	C	D
	TEXT A	**TEXT B**	**AMBELE TEXTE**	**NICIUN TEXT**
1. Textul este preluat de pe internet.				
2. În text este vorba despre influenţa tehnologiei asupra vieţii cotidiene.				
3. Autorul textului este D'Arcy Adrian-Vallance.				
4. Textul face reclamă ultimului joc video de pe piaţă.				

Cod 2 1 0 9

II. Scrie, în coloana din dreapta, câte un enunţ care să conţină informaţiile solicitate în coloana din stânga. Răspunde în limba în care este formulată întrebarea.

	Răspunsuri/Answers
1. Pe cine afectează dependenţa de calculator?	
2. La ce studiu face referire primul text?	
3. Why is the Internet very useful?	
4. Why are computers bad for children's health?	

III. Transcrie, din fiecare text, câte două cuvinte care se referă la **tehnologia modernă**.

cuvinte în limba română	**English words**
______________________________	______________________________
______________________________	______________________________

IV. Completează (în limba în care este formulat enunţul) spaţiile libere cu informaţii selectate din textele-suport:

Două manifestări ale dependenţei de calculator sunt:

____ şi

____.

Poţi folosi calculatorul pentru

____.

The computer is a door to the world because __________________________________

____ .

Some computer games are bad for children because ____________________________

____.

Cod 2 1 0 9

V. Alege, din textele-suport, o idee cu care **eşti de acord** şi una cu care **nu eşti de acord**, motivând alegerea făcută:

Sunt de acord 	**Nu sunt de acord** 
Motivarea alegerii:	Motivarea alegerii:

Cod 2 1 0 9

VI. Alege varianta corectă de răspuns, în funcţie de ce exprimă fiecare enunţ:

1. *Era odată o carte: „Prietenul meu, calculatorul”*.
    a) condiţie
    b) constatare
    c) dorinţă
    d) temere
2. *Aveţi grijă ca acesta să nu fie şi SINGURUL vostru prieten*.
    a) constatare
    b) îndemn
    c) mirare
    d) rugăminte
3. *Computer games are great!*
    a) încântare
    b) îndemn
    c) poruncă
    d) mirare
4. *I’ve got friends all over the world.*
    a) afirmaţie
    b) întrebare
    c) rugăminte
    d) sfat

Utilizarea informaţiilor din texte în pregătirea temei
„Influenţa internetului şi a jocurilor video asupra copiilor”

Cod | *2* | *1* | *0* | *9*

VII. Enunţă două beneficii ale calculatorului, pe care să le menţionezi la începutul prezentării către colegi, valorificând informaţiile din cele două texte.

1.____

2.____

Cod | *2* | *1* | *0* | *9*

VIII. Explică celor din clasa ta sensul secvenţei „Aveţi grijă ca acesta să nu fie şi SINGURUL vostru prieten.”

IX. Vrei să realizezi un chestionar pe care să-l aplici colegilor tăi, în clasă, pentru a vedea dacă sunt dependenţi de calculator.

Completează chestionarul de mai jos cu întrebările potrivite, la care colegii tăi trebuie să răspundă.

ÎNTREBARE	DA	NU
1.		
2.		
3.		
4.		

Cod | 2 | 1 | 0 | 9

X. Precizează care este mesajul comun celor două texte cu privire la efectele calculatorului asupra lor, pe care vrei să îl transmiţi colegilor în încheierea prezentării tale.

____

____

____

____

FELICITĂRI, AI AJUNS LA SFÂRŞITUL TESTULUI!

MULŢUMIM PENTRU PARTICIPARE!